TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!

REVISTA POKéMON™





NUEVA ENTREGA DE FICHAS
¡Descubre los ataques y movimientos secretos de tus Pokémon!

Nº59

Por los expertos de Nintendo Acción



MANUAL PARA ENTRENADORES

POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA

- ESTRATEGIAS Y TRUCOS totales para vencer al ALTO MANDO.
- Descubre todas las SORPRESAS que te esperan AL FINAL DEL JUEGO.

25 PÁGINAS

¡¡No te pierdas nuestros pasatiempos Pokémon!!

DE LOS CREADORES DE SHREK Y El Espantatiburones

NYC

NO NACIERON EN LA SELVA...

LES DESPACHARON ALLÍ

NYC

DREAMWORKS

MADAGASCAR

DREAMWORKS ANIMATION SKG PRESENTA UNA PRODUCCIÓN PDI/DREAMWORKS "MADAGASCAR" MÚSICA DE HANS ZIMMER
ESCRITA POR MARK BURTON & BILLY FROLICK Y ERIC DARNELL & TOM McGRATH CO-PRODUCTORA TERESA CHENG PRODUCIDA POR MIREILLE SORIA DIRIGIDA POR ERIC DARNELL TOM McGRATH

PDI 

www.madagascar.uip.es

SDDS

17 DE JUNIO EN CINES

PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz
■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
•nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992

[7ª] ENTREGA Y FINAL

☑ Últimas estrategias para arrasar al Alto Mand

Guía de Maestros

Pokémon Rojo Fuego Verde Hoja

¡Por fin llegamos al final de la aventura! En las siguientes páginas vamos a descubrir los puntos claves para acabar tu viaje como campeón de la Liga Pokémon. Pasearemos por los últimos lugares, recogeremos los objetos que aún faltan y combatiremos contra los líderes más peligrosos, contra el Alto Mando en pleno. Y cuando te hagas con el trofeo, contaremos cómo viajar a Archi7 y alucinar con un montón de sorpresas.

lo ☑ Mapas completos de cada nivel ☑ ¡¡EL FINAL!!

Sumario



Calle Victoria

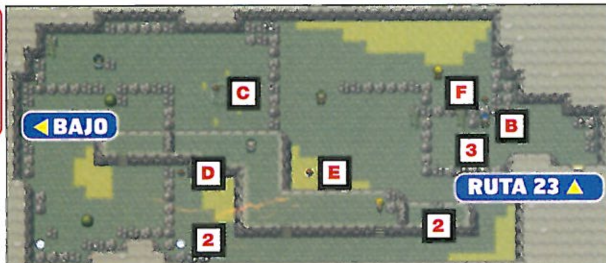
La Calle Victoria es una cueva muy peligrosa y también el último obstáculo en tu camino hacia la Liga Pokémon. Para encontrar la salida tendrás que llevar un Pokémon que sepa Fuerza.

CALLE VICTORIA

PISO BAJO



PISO PRIMERO



PISO SEGUNDO

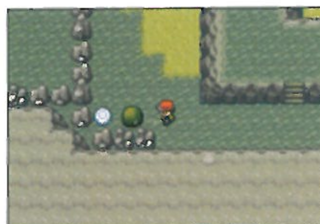


1. USA EL INTERRUPTOR



Usa un Pokémon que sepa Fuerza para mover la roca que encontrarás cerca de la entrada. Lo que tienes que hacer es simplemente empujarla hasta el interruptor blanco que hay a la derecha, de esta forma la barrera de piedra que hay en la plataforma desaparecerá. Ya tienes el camino libre para subir al segundo piso y continuar con tus divertidas investigaciones.

2. BUSCANDO LA SALIDA



La clave para salir de la Calle Victoria está en el segundo piso. Presta atención porque justo en la esquina inferior derecha, encontrarás una roca junto a un agujero. Lánzala y regresa rápidamente al primer piso. Con esta roca podrás pisar otro interruptor y alcanzar una escalera que lleva de nuevo al segundo piso. Cerca de ti verás otra escalera que baja al primer piso, pero esta vez muy cerca de la salida.

3. DOBLE FILO



Cerca de la salida, el **Tutor de Movimientos enseñará a uno de tus Pokémon Doble Filo,** un poderoso mejores movimiento de tipo Normal. Su potencia es de 120 y su precisión de 100, aunque tiene la pega de que también hiere al que lo usa.



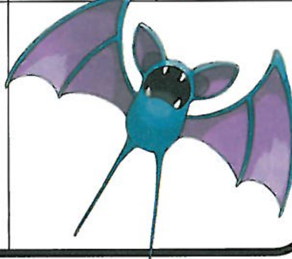
POKéTRUCO

¿Sabías que se puede equipar a un Pokémon con muchos objetos? Pues sí, resulta que hay objetos que restauran PS y también otros que mejoran habilidades. Por ejemplo, la Cuchara Tor. aumenta el poder de los ataques Psíquicos un 10 por ciento. La encontrarás en los Abra y Kadabra salvajes.

¡CONSÍGUELOS!

A. CARAMELO RARO	E. CURA TOTAL
B. MT 02 (GARRA DRAGÒN)	F. MT 07 (GRANIZO)
C. PROTEC. ESP.	G. MÁX REVIVIR
D. MT 37 (TORM. ARENA)	H. MT 50 (SOFOCO)

¡Hazte con todos!

ARBOK		GEODUDE	
● Pocos	● No hay	● Algunos	● Algunos
			
GOLBAT		**MACHOKE**	
● Pocos	● Pocos	● Pocos	● Pocos
			
MACHOP		**MAROWAK**	
● Algunos	● Algunos	● Pocos	● Pocos
			
ONIX		**PRIMEAPE**	
● Algunos	● Algunos	● Algunos	● Algunos
			
SANDSLASH		**ZUBAT**	
● Pocos	● Pocos	● Algunos	● Algunos
			



La Guía de Oak

Oak es un tipo mayor, pero ya quisieran muchos jovencitos tener su vitalidad. ¿Cuál será su secreto para ser tan guay?

¿Aprende Charizard Poder Pasado?



■ Veo que te gusta este movimiento y no me extraña, a mí me encanta. **Poder Pasado es un movimiento de tipo Roca que tiene una potencia de 60 y una precisión de 100,** pero además puede hacer que el Pokémon que lo usa suba todas sus características. Lo aprende Charizard por los Movimientos Huevo, al igual que Tambor, Avalancha, Mordisco, Enfado, Paliza, Danza Espada y Danza Dragón.

Dígame algo sobre los Movimientos Huevo...



■ **Son Movimientos que un Pokémon tiene capacidad de aprender únicamente en la Guardería mediante las leyes de la herencia Pokémon.** Por ejemplo, los Movimientos Huevo de Squirtle son Manto Espejo, Niebla, Neblina, Profecía, Azote, Alivio, Chapoteolodo y Bostezo; y los de Bulbasaur, Pantalla Luz, Cabezazo, Velo Sagrado, Encanto, Danza Pétalo, Hoja Mágica, Silbato y Maldición. ¡Menuda pasada de ataques!



¿Cómo consigo a Sunkern?

■ **Primero tendrás que traerte a Sunflora desde Pokémon Colosseum** a tu cartucho de Rojo o Verde. Luego, llévalo a la Guardería con un Ditto y del Huevo saldrá mi querido Sunkern.

Meseta Añil

Solo quedan cinco batallas para que te conviertas en el verdadero campeón de la Liga Pokémon. No será fácil ganarlas, pero para solucionar tus problemas aquí tienes todos nuestros sabios consejos.

MESETA AÑIL



1. CÓMPRATE DE TODO

En la Liga Pokémon hay entrenadores con equipos impresionantes. Así que es normal que debiliten a tus Pokémon; por eso, en la tienda que hay antes de entrar compra de todo. **Invierte en Revivir, Restau. Todo y Cura Total.**

LISTA DE PRECIOS

Ultra Ball	1200	Revivir	1500
Super Ball	600	Cura Total	600
Restau. Todo	3000	Máx. Repel	700
Máx. Poción	2500		

2. PREPÁRATE PARA LUCHAR



Ha llegado la hora de demostrar lo que vales como entrenador Pokémon. De comprobar todo lo que has aprendido con esta guía. **Ni se te ocurra afrontar el reto de la Liga Pokémon si todo tu equipo no está por encima del nivel 50.** Es muy recomendable que dispongas de un buen Pokémon de cada uno de los siguientes tipos: Agua, Fuego, Hielo y Eléctrico. **Incorporar en tu equipo a los tres pájaros legendarios puede ser una buena opción,** especialmente si has sido perezoso entrenando a otros Pokémon. Pero siempre procura tener el mejor equipo en tus manos, como diría el buen profesor Oak.

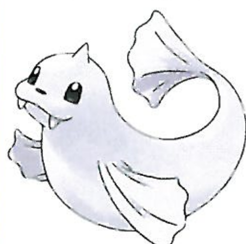
ALTOMANDO LORELEI

MAESTRA DE POKéMON DE HIELO

Lorelei ha formado un equipo con estupendos Pokémon de tipo Hielo. Gracias a ellos se ha hecho una experta en las técnicas que congelan al rival, así que más vale que no olvides llevar Antihielo entre tus objetos.



Equipo de Lorelei

DEWGONG Nv 52 (AGUA-HIELO)	**JYNX** Nv 54 (HIELO-PSÍQUICO)
	
CLOYSTER Nv 51 (AGUA-HIELO)	**LAPRAS** Nv 54 (AGUA-HIELO)
SLOWBRO Nv 52 (AGUA-PSÍQUICO)	

CONSEJO PARA LORELEI

Los Pokémon de Lorelei son de tipo Dual, aunque todos, excepto uno, tienen en común pertenecer al tipo Hielo. Esa excepción es Slowbro y aunque pertenece al tipo Agua-Psíquico, aprovéchate de que conoce el poderoso ataque Rayo Hielo. **Para debilitarle, atácale con movimientos de tipo Eléctrico, Planta o Siniestro. Dewgong, Cloyster y Lapras pertenecen al tipo Agua-Hielo,** por eso contra ellos no serán muy efectivos los ataques de tipo Fuego. **Lo mejor es que uses ataques de tipo Planta o Eléctricos.** Sin embargo, como Jynx es de tipo Hielo-Psíquico, un buen ataque de Fuego lo dejará fuera de combate.

ALTOMANDO BRUNO

MAESTRO DE POKéMON DE LUCHA

A Bruno le gustan los Pokémon fuertes, por eso su equipo lo componen Pokémon de tipo Lucha y también de tipo Roca-Tierra. Ten cuidado con él o te machacará sin piedad. ¡Menuda pinta tiene el tío!



Equipo de Bruno

ONIX Nv 51 (ROCA-TIERRA)	**HITMONLEE** Nv 53 (LUCHA)
	
HITMONCHAN Nv 53 (LUCHA)	**MACHAMP** Nv 56 (LUCHA)
ONIX Nv 51 (ROCA-TIERRA)	

CONSEJO PARA BRUNO

Los dos Onix de Bruno son de tipo Roca-Tierra, por eso son muy vulnerables a los ataques de tipo Agua o Planta. A Hitmonchan, Machamp y Hitmonlee puedes dejarlos KO si tienes un Pokémon Psíquico que conozca un buen ataque del mismo tipo. Si no tienes ninguno, intenta debilitarlo usando ataques de tipo Volador. No olvides que los Pokémon de tipo Fantasma son inmunes a los ataques de tipo Lucha, así que este tipo de Pokémon puede ser otra opción que te dé cierta ventaja. **Si tienes la suerte de contar con un Slowbro que conozca Surf y Psíquico, él solito será capaz de ganar a todo el equipo de Bruno.**

ALTOMANDO ÁGATHA

MAESTRA DE POKéMON VENENO

Los Pokémon de Agatha son unos artistas en el uso del envenenamiento. Procura que tu mochila contenga varios Antídotos o tus Pokémon acabarán en el hospital sin remedio. Vaya, con lo pinta de abuelita guay que tiene...



Equipo de Ágatha

GENGAR Nv 54 (FANTASMA-VENENO)	**ARBOK** Nv 56 (VENENO)
	
GOLBAT Nv 54 (VENENO-VOLADOR)	**GENGAR** Nv 54 (FANTASMA-VENENO)
HAUNTER Nv 53 (FANTASMA-VENENO)	

CONSEJO PARA AGATHA

La pobre Agatha está convencida que sus Pokémon de tipo Veneno son los mejores, pero no ha tenido en cuenta un pequeño detalle. **Los Pokémon de tipo Veneno son muy vulnerables a los ataques de tipo Psíquico, por eso un solo Pokémon de este tipo que conozca el ataque Psíquico acabará con todo su equipo.** Aunque los Pokémon de tipo Veneno también son muy vulnerables a los ataques de tipo Tierra, si el Pokémon tiene la habilidad Levitación o es de tipo Volador, será inmune a ellos. Fíjate que en el equipo de Agatha, Golbat es de tipo Volador y Gengar y Haunter tienen la habilidad Levitación.

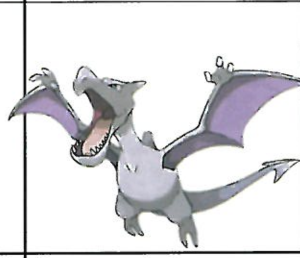
ALTOMANDO LANCE

MAESTRO DE POKéMON DRAGÓN

Los Pokémon de tipo Dragón son bastante fuertes y tienen muy poquitas debilidades, así que no es de extrañar que le chiflen al amigo Lance. Prepárate bien, el equipo de Lance te lo va a poner muy pero que muy complicado.



Equipo de Lance

GYARADOS Nv 54 (FANTASMA-VENENO)	**AERODACTYL** Nv 58 (ROCA-VOLADOR)
	
DRAGONAIR Nv 54 (DRAGÓN)	**DRAGONITE** Nv 60 (DRAGÓN-VOLADOR)
DRAGONAIR Nv 54 (DRAGÓN)	

CONSEJO PARA LANCE

La principal debilidad de los Dragonair y Dragonite de Lance está en los ataques de tipo Hielo. Si dispones de un Pokémon de tipo Hielo, que además conozca un poderoso ataque del mismo tipo, los dragones de Lance no tienen porque representar ningún problema. **Si no dispones de Pokémon con un buen ataque de Hielo, usa uno que tenga una buena Def. Esp. y que conozca ataques tan poderosos como Hiperrayo o Psíquico.** Cuando quieras debilitar a Gyarados, usa un buen ataque Eléctrico y cuando pretendas lo mismo con Aerodactyl, usa ataques de tipo Agua, Eléctrico o Hielo.

EL ÚLTIMO DESAFÍO: CONTRA EL RIVAL

EL CAMPEÓN ACTUAL

A lo largo de la aventura, el Rival ha formado un equipo que le ha llevado a ganar la Liga Pokémon. Ahora es tu oportunidad de demostrar que tú eres mejor y por tanto de convertirte en el nuevo campeón de la Liga.

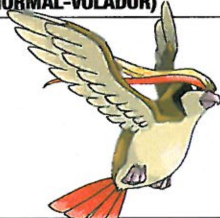


CONSEJO PARA RIVAL

Te has enfrentado a tu rival en multitud de ocasiones, así que ya le conoces bastante bien. **Para debilitar a Pidgeot, Gyarados y Blastoise nada mejor que un buen ataque Eléctrico.** Si lo que quieres es fulminar a **Rhydon, Arcanine y Charizard, usa un ataque de tipo Agua como Surf.** Para ventilarte a **Venusaur y Exeggutor lo más efectivo es un ataque de Fuego. En cuanto a Alakazam,** el rival suele reservarlo para el final, así que quédate con la copla. Intenta doblegarle con ataques de tipo Siniestro o Fantasma, pero si no dispones de ellos, **procura envenenarle con Tóxico y machacarle con Hiperrayo o Terremoto.**

Equipo de Rival

PIDGEOT Nv 59
(NORMAL-VOLADOR)



RHYDON Nv 59
(TIERRA-ROCA)



ALAKAZAM Nv 57
(PSÍQUICO)

POKéMON DE INICIO: BULBASAUR

CHARIZARD Nv 63
(FUEGO-VOLADOR)



GYARADOS Nv 61
(AGUA-VOLADOR)



EXEGGUTOR Nv 59
(PLANTA-PSÍQUICO)

POKéMON DE INICIO: CHARMANDER

BLASTOISE Nv 63
(AGUA)



EXEGGUTOR Nv 61
(PLANTA-PSÍQUICO)



ARCANINE Nv 59
(DRAGÓN)

POKéMON DE INICIO: SQUIRTLE

VENUSAUR Nv 63
(PLANTA-VENENO)



ARCANINE Nv 61
(FUEGO)



GYARADOS Nv 59
(AGUA-VOLADOR)

LA AVENTURA CONTINÚA

¿Y AHORA... QUÉ TENGO QUE HACER?

Tras ganar la Liga Pokémon aparecerán los créditos. **Cuando vuelvas a empezar, te verás de nuevo en Pueblo Paleta. Si tu Pokédex tiene 60 Pokémon o más, entonces el Profesor Oak se acercará y te llevará a su laboratorio para actualizarla con la Pokédex Nacional.** Después toca ir a Isla Prima y ayudar a Celio a arreglar la Máquina de Redes, pero para esa aventura te guiaremos a lo largo de las páginas siguientes. **Otra cosa que ocurre después de ganar la Liga es que, dependiendo de tu Pokémon de inicio, tanto Entei como Raikou o Suicune aparecerán por las rutas de Kanto.** Los Perros Legendarios son muy esquivos, por eso en cuanto los ves intentan huir, así que no olvides reservarte la Master Ball para capturarlos.

Isla Quarta

Isla Quarta es muy pequeña, pero a pesar de eso tiene sitios importantes que visitar. Entre ellos vas a encontrar nada menos que la Guardería, un lugar imprescindible si quieres completar la Pokédex.

ISLA QUARTA

CUEVA GLACIADA

1. GUARDERÍA POKéMON



En la Guardería de Isla Quarta cuidarán a dos de tu Pokémon. Si los dejas el tiempo suficiente, subirán de nivel, pero si además son compatibles ocurrirá algo increíble. **Tus Pokémon pondrán un Huevo.** Cuando consigas uno, incorpóralo en tu equipo y verás como tarde o temprano eclosiona. ¡Menuda sorpresa te vas a llevar! Un milagro que además podrás aprovechar con nuevas criaturas.

2. UN GOLPE QUE MOLA



En la casa que hay al norte del Centro Pokémon vive otro de los famosos Tutores de Movimientos. Si hablas con él, será capaz de enseñar a uno de tus Pokémon el estupendo ataque **Golpe Cuerpo.** Toma nota, que mola. Se trata de un ataque de tipo Normal, muy potente y preciso, que encima tiene muchas probabilidades de paralizar al rival. Un consejo más del sabio profesor Oak.

3. NUEVOS CROMOS



El chavalote que vive junto a la Tienda tiene una colección de cromos impresionante. Cada vez que le cuentes algo interesante sobre ti, te dará un cromo que se añadirá en tu ficha de entrenador. Si quieres contarle algo que le parezca molón al chaval, tendrás que realizar las siguientes hazañas que te explicamos en el recuadro de más abajo. Ya ves, es que somos así de cumpliditos.

REQUISITOS PARA GANAR CROMOS

REQUISITOS	NÚMERO DE VECES
Entrar en el Hall de la Fama	1, 40, 100, 200
Eclosionar un Huevo	1, 100, 200, 300
Ganar batallas multijugador	1, 20, 50, 100

4. POKéTIENDA



Antes de comprar nada, que luego se te va la mano gastando, habla con la gente de la tienda. Sí hombre, porque si lo haces, obtendrás a cambio **información de lo más interesante sobre el Alto Mando Lorelei y también sobre la ubicación y el clima de Archi7.** No olvides comprar unas cuantas Ultra Ball antes de entrar en la Cueva Glaciada, puede que las necesites para capturar al bueno de Lapras, que se te pondrá a tiro.

LISTA DE PRECIOS

Ultra Ball	1200	Máx. Poción	2500
Antihielo	250	Cuerda Huida	550
Restau. Todo	3000	Revivir	1500
Cura Total	600	Máx. Repel	700

5. ¿DÓNDE ESTÁ LORELEI?



La casa que hay al este de Isla Quarta está llena de Muñecos Pokémon, pero extrañamente la casa está vacía. Nada, sin ningún problema. Si lees la inscripción que hay en el buzón verás que **es la casa de Lorelei, la primera entrenadora del Alto Mando.** En la isla circulan rumores de que hay gente rara en Cueva Glaciada, así más vale que vayas para allá y la busques. Igual te llevas una sorpresa con tus descubrimientos.



LOS CONSEJOS DE OAK



Ya sabes que algunos Pokémon tienen dos tipos. Por ejemplo, tenemos que Bulbasaur y sus evoluciones son de tipo Planta y Veneno. Pues bien, cuando Bulbasaur use un movimiento de tipo Planta o Veneno, el poder de estos ataques se multiplicará por 1,5. Esto te puede parecer estupendo, pero también tiene sus contraindicaciones. Por ejemplo, si un Pokémon como Gyarados, que es de tipo Agua y Volador, resulta atacado por un ataque Eléctrico, el daño que le hará este tipo de ataque se multiplicará por 4 debido a que tanto el tipo Agua como el Volador son muy vulnerables a estos ataques.

6. COLECCIONA MUÑECOS



Tras ayudar a Lorelei en Cueva Glaciada, vuelve a la isla y hazle una visita para charlar un ratito con ella. La chavala vive al sur de la isla, en la casa más cercana a la entrada a Cueva Glaciada. Fíjate en su impresionante colección de muñecos Pokémon porque cada 25 veces que entres en el Hall de la Fama se añadirá uno nuevo a su colección. Con esto ya tienes un aliciente más parar no parar de jugar con Pokémon Rojo o Verde.

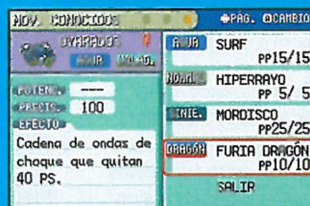
¡CONSÍGUELOS!

A. TR. ESTRELLA	B. POLVO ESTELAR



POKéTRUCO



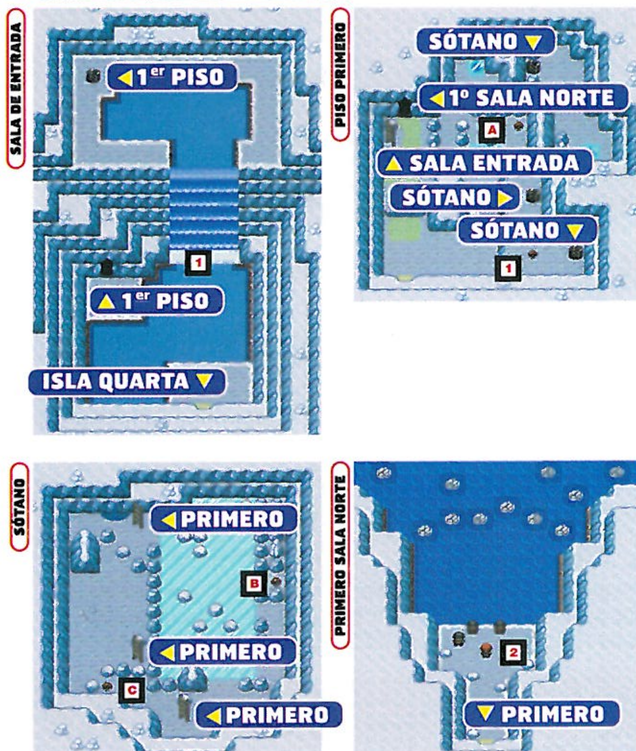


¿Has oído hablar de los movimientos de daño fijo? Estos movimientos infligen una cantidad de daño fija, que no está relacionada con el poder de ataque de tu Pokémon y de la defensa del rival. Para que lo entiendas, hablaremos de algunos ejemplos. El movimiento Bomba Sónica, es de tipo Normal y siempre inflige un daño de 20 PS. Del mismo modo, el ataque Furia Dragón, que es de tipo Dragón, siempre inflige un daño de 40 PS. Otros movimientos como Tinieblas, de tipo Fantasma, o Mov. Sísmico, de tipo Lucha, funcionan de manera similar. Quitan al rival un número de PS igual al nivel del Pokémon que lo usa. Desde luego, los movimientos de daño fijo son una gran alternativa cuando el rival resulta duro de pelar.

Cueva Glaciada

Los malvados del Team Rocket siguen con sus fechorías dentro de la Cueva Glaciada. ¡¡Únete a Lorelei y dales una lección!!

CUEVA GLACIADA



¡CONSÍGUELOS!

A. ULTRA BALL	B. ANTIDERRETIR	C. RESTAU. TODO

¡Hazte con todos!

Pokémon	●	●	Pokémon	●	●
DELIBIRD	Pocos	No hay	DEWGONG	Algunos	Algunos
GOLBAT	Algunos	Algunos	GOLDEEN	Algunos (Caña buena)	Algunos (Caña buena)
GYARADOS	Algunos (Súper Caña)	Algunos (Súper Caña)	HORSEA	Muchos (Súper Caña)	No hay
KINGLER	No hay	Pocos (Súper Caña)	KRABBY	No hay	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)
KINGLER	No hay	Pocos (Súper Caña)	KRABBY	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)
LAPRAS	Raro	Raro	MAGIKARP	Muchos (Caña buena)	Muchos (Caña buena)
MARILL	No hay	Pocos	POLIWAG	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)
POLIWHIRL	Muchos (Súper Caña)	Muchos (Súper Caña)	PSYDUCK	Pocos (Súper Caña)	No hay
SEADRA	Pocos (Súper Caña)	No hay	SEEL	Muchos	Muchos
SHELLDER	Muchos (Súper Caña)	Muchos (Súper Caña)	SLOWPOKE	Pocos	Pocos
SNEASEL	No hay	Pocos	STARYU	No hay	Muchos (Súper Caña)
SWINUB	Muchos	Muchos	TENTACOOL	Muchos	Muchos
TENTACRUEL	Pocos	Pocos			

1. MO CASCADA

Objeto conseguido: **MO 07 (CASCADA)**



Para llegar hasta la MO Cascada, camina sobre la capa de hielo que hay en el primer piso y lánzate por los agujeros que hagas. Cuando la consigas, **enséñasela a un Pokémon y podrás remontar la cascada que hay en Cueva Glaciada.**

2. OTRA VEZ EL ROCKET



El Team Rocket anda capturando Pokémon en el interior de la Cueva Glaciada para venderlos al mejor postor. Cuando tengas la MO Cascada, llegarás a la zona de la cueva en la que Lorelei está intentando pararles los pies. Date prisa, necesita ayuda.

Isla Inta y el Pilar Recuerdo

En Isla Inta, los del Team Rocket tienen un almacén que utilizan como escondite para que no les detecten. Para entrar y desbaratar sus planes, tendrás que ir a Isla Exta y conseguir una contraseña.

ISLA INTA



1. PRIMERA CONTRASEÑA



Una de las contraseñas del almacén del Team Rocket la obtuviste en el Monte Ascuas cuando fuiste a por el Rubí. Cuando llegues a Isla Inta tienes que acercarte hasta la puerta del almacén e introducirla. Al hacerlo verás que necesitas una segunda contraseña para abrir la puerta, así que pon rumbo a Isla Exta porque allí será donde la obtengas. ¿No estás deseando saberla?

2. HONRA A ONIX

Objeto conseguido: MT42 (IMAGEN)



El Pilar Recuerdo es un monumento en honor de un Onix llamado Tectonix. El chaval que hay junto al pilar era el dueño de ese Onix, por eso, **si te acercas y pones como ofrenda una limonada (el refresco preferido de Tectonix), el chaval emocionado te dará la MT42 o Imagen.** Presta mucha atención a este flipante movimiento porque dobla el ataque al estar quemado, paralizado o envenenado. Aprővechalo en circunstancias del combate.



POKéTRUCO

Hay un montón de movimientos que sirven para que tu Pokémon recupere PS. Por si no los conoces, aquí tienes algunos: Recuperación, Come Sueños, Sol Matinal, Amortiguador, Síntesis, Luz Lunar, Descanso, Mega-Agotar etc.

TUBO MT-MO
Nº39 TUMBA ROCAS × 1
Nº40 GOLPE AÉREO × 1
Nº43 DAÑO SECRETO × 1
Nº44 DESCANSO × 1
Nº45 ATRACCIÓN × 1
TIPO PSÍQ.
POTENC. ---
PRECI. ---
PP 10
Te duerme durante 2 turnos para curarte totalmente.



LOS CONSEJOS DE OAK



Cuando llevas un Pokémon macho y otro hembra (o a Ditto y un Pokémon de cualquier género) a la Guardería de Isla Quarta, puedes conseguir un Huevo. De ese Huevo, saldrá un Pokémon de nivel 5 que puede conocer más ataques que un Pokémon salvaje de la misma especie. Los ataques que sabe un Pokémon que sale de un Huevo depende de los ataques de sus padres. Si puede aprender una MT y su padre conoce esa MT, entonces la cría conocerá ese movimiento. Además, si el Pokémon del Huevo puede aprender un determinado movimiento al subir de nivel y los padres conocen ese movimiento, entoces el bebé nacerá sabiendo ese movimiento.

3. A POR EL ZAFIRO



Cuando hayas conseguido la segunda contraseña del almacén en Isla Exta, hay que regresar a Isla Inta y entrar en el edificio. Dentro te esperan varios miembros del Team Rocket que te darán algo de guerra, así que procura ir preparado para lo que te puedas encontrar. Aquí también **hallarás el Zafiro que busca Celio, por eso, cuando lo consigas, no olvides regresar a Isla Prima y dárselo.** Ya sabes la de cosas que podrás hacer con él.

¡CONSÍGUELOS!		
A. MÁX. POCIÓN	B. MÁS PP	C. REV. METÁLICO



OBJETOS DE ENTRENADOR

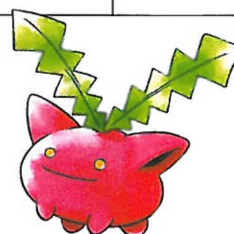
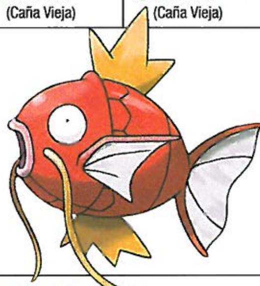
Pokémon equipados



Cada vez que captures a un Pokémon es bueno que le eches un vistazo. Muchos Pokémon salvajes vienen equipados con objetos la mar de útiles. Por ejemplo, los Swinub salvajes pueden tener equipada la Baya Perasi. Si esta baya se la traga un Pokémon que ha sido congelado durante la batalla, entonces quedará descongelado de forma inmediata. Ya lo sabes.



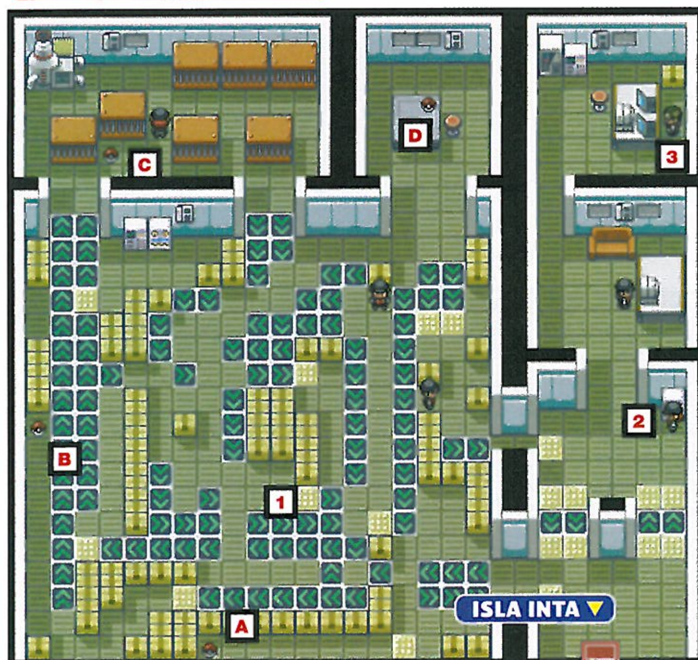
¡Hazte con todos!

GYARADOS		HOPPIP	
● Algunos (Súper Caña)	● Algunos (Súper Caña)	● Muchos	● Muchos
			
HORSEA		**KRABBY**	
● Muchos (Caña Buena y Súper Caña)	● No hay	● No hay	● Muchos (Caña Buena y Súper Caña)
			
MAGIKARP		**MEOWTH**	
● Muchos (Caña Vieja)	● Muchos (Caña Vieja)	● Algunos	● Algunos
			
PERSIAN		**PIDGEOTTO**	
● Pocos	● Pocos	● Algunos	● Algunos
PIDGEY		**QWILFISH**	
● Algunos	● Algunos	● Muchos (Súper Caña)	● No hay
REMORAID		**SEADRA**	
● No hay	● Muchos (Súper Caña)	● Pocos (Súper Caña)	● No hay
SENTRET		**SHELLDER**	
● Algunos	● Algunos	● Muchos (Súper Caña)	● Muchos (Súper Caña)
SLOWPOKE		**STARYU**	
● No hay	● Raro (Súper Caña)	● No hay	● Muchos (Súper Caña)
TENTACOOL		**TENTACRUEL**	
● Muchos	● Muchos	● Pocos	● Pocos

Almacén Rocket

El almacén es un laberinto de baldosas con flechas que te propulsan en la dirección que indiquen. Para resolverlo tendrás que darle al coco, pero cuando lo hagas conseguirás el ansiado Zafiro.

ALMACÉN ROCKET



1. LA CLAVE DEL LABERINTO



Para llegar al científico que tiene el Zafiro antes hay que presentarnos ante el miembro del Team Rocket que hay en el centro del almacén. Cuando lo derrotes, pisa las baldosas con flechas que hay a su izquierda. Acabarás en una baldosa amarilla. Una vez ahí, camina hacia la izquierda y luego hacia arriba sin pisar ninguna baldosa con flechas.

2. ACCESO AL ALMACÉN



La chica cerca de la entrada tiene un equipo de tipo Veneno que saben movimientos Siniestro. Al vencerla accionará una palanca que cambiará el sentido de un par flechas cerca de la entrada. Podrás entrar y salir del almacén.

3. DAME ESE ZAFIRO

Objeto conseguido: ZAFIRO



El científico que hay en la parte superior derecha se llevó el Zafiro, pero ahora lo vamos a recuperar. **Cuando derrotes a todo su equipo no le quedará más salida que entregártelo.** Rápido, corre a Isla Prima: Celio necesita el Zafiro.



POKéTRUCO

Seguro que te gusta comenzar un combate con tu Pokémon favorito pero, aunque puedes hacerlo, no siempre es aconsejable. **Lo mejor es comenzar con un Pokémon que tenga pocas debilidades y para ello te recomendamos utilizar los Pokémon de tipo Normal o Eléctrico,** ya que son los que tienen menos debilidades.

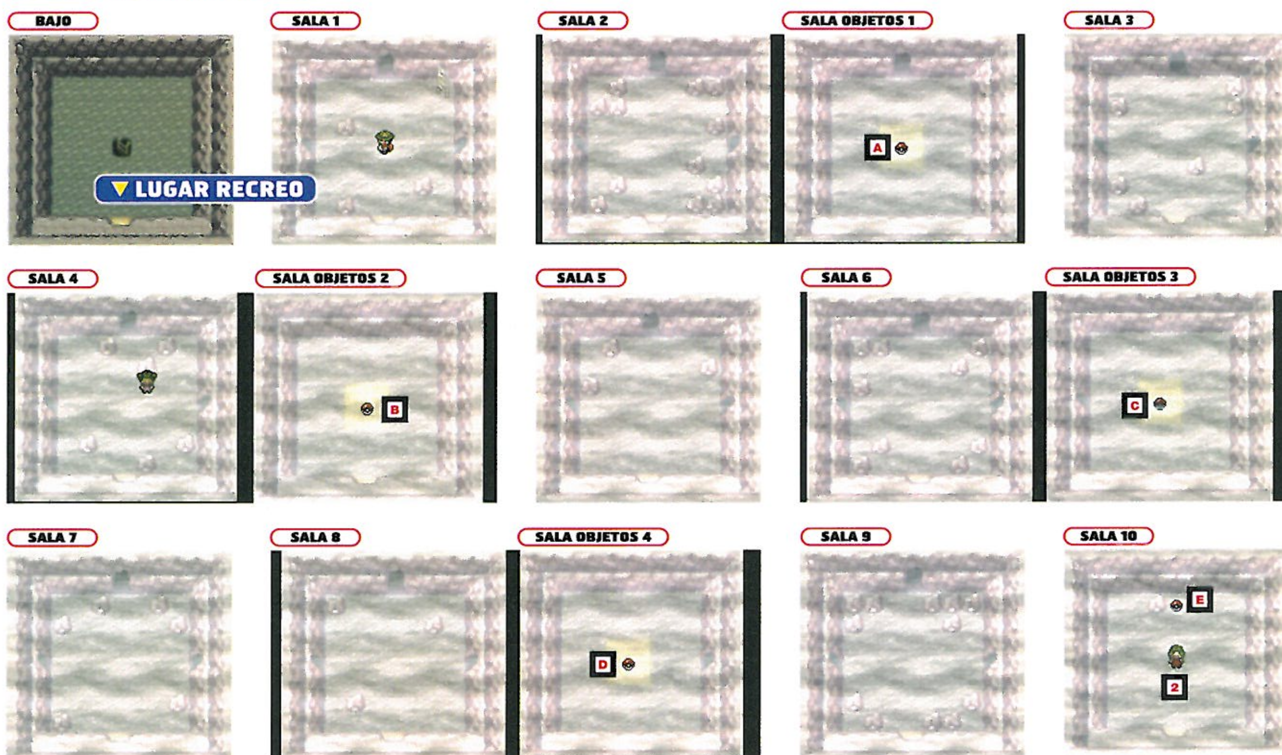
¡CONSÍGUELOS!

A. PERLA GRANDE	C. MEJORA
B. PERLA	D. MT 36 (BOMBA LODO)

Aquarinto, lugar de recreo y

Esta zona de Isla Inta es un auténtico laberinto de rocas, como se ve en el mapa. Si eres capaz de llegar a la Cueva Perdida y resolver su laberinto de habitaciones, conseguirás objetos muy chulos.





Cueva Perdida

1. HAZTE CON TOGEPI

Objeto conseguido: **HUEVO**



El hombre que anda por la isla que hay al oeste del Aquarinto te dará un bonito huevo. Cuando este huevo eclosione verás a Togepi, pero debes recordar que para que eso ocurra, o sea para obtener el huevo, tu equipo tiene que estar formado por 5 Pokémon o menos. Además, es necesario que el jefe de tu equipo Pokémon tenga la felicidad a tope.

2. BUSCANDO A CONSU



Para llegar hasta las profundidades de la Cueva Perdida hay que hacer algo muy sencillo. **Por ejemplo, si en una sala ves nueve piedras, tendrás que salir por la puerta que está a las 9 (por la izquierda).** Para encontrar las salas con objetos solo tienes que salir por el lado contrario al que te indiquen las piedras. Al final encontrarás a Consu y podrás volver a su casa con ella.

3. NIÑA RICA



Consu es una niña rica que se aburre un montón. Tras encontrarla en la Cueva Perdida, volverá a su casa. Fíjate que cada vez que hables con ella te pedirá que le enseñes un Pokémon al azar. Si lo haces, llamará a su mayordomo para que te recompense por ser tan majo y recibirás Perla Grande, Lujo Ball, Pepita, Perla, Polvoestelar o Tr. Estrella. ¡Todo un lujo para nosotros!

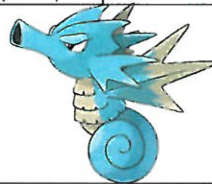
¡CONSÍGUELOS!

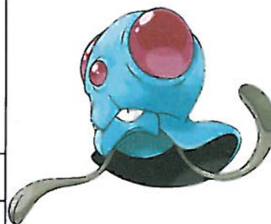
A. INICIE. SUAVE	D. CARAMELO RARO
B. INICIE. MAR	E. PAÑUELO SEDA
C. MÁX. REVIVIR	

¡Hazte con todos!

AQUARINTO Y LUGAR DE RECREO

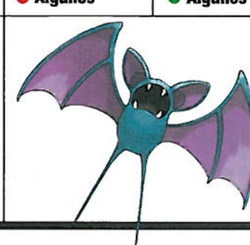
Pokémon	● (rojo)	● (verde)
GYARADOS	Algunos (Súper Caña)	Algunos (Súper Caña)
HOPPIP	Algunos	Algunos
HORSEA	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)	No hay
KINGLER	No hay	Pocos (Súper Caña)
KRABBY	No hay	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja)	Muchos (Caña Vieja)
PSYDUCK	Raro (Súper Caña)	No hay
QWILFISH	Muchos (Súper Caña)	No hay
REMORAID	No hay	Muchos (Súper Caña)
SEADRA	Pocos (Súper Caña)	No hay
SLOWPOKE	No hay	Raro (Súper Caña)
TENTACOOL	Muchos	Muchos
TENTACRUEL	Pocos	Pocos



CUEVA PERDIDA

Pokémon	● (rojo)	● (verde)
GASTLY	Muchos	Muchos
GOLBAT	Algunos	Algunos
HAUNTER	Algunos	Algunos
MISDREAVUS	No hay	Algunos
MURKROW	Algunos	No hay
ZUBAT	Algunos	Algunos

Isla Exta, V. Ruinas y C. Punteada

Algunos rumores dicen que en esta isla hay algo raro. Efectivamente, se trata del Zafiro que esconde la Cueva Punteada. Para entrar en ella necesitarás un Pokémon que sepa la habilidad Corte.

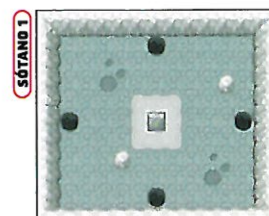
ISLA EXTA

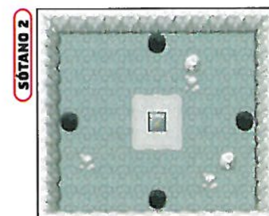


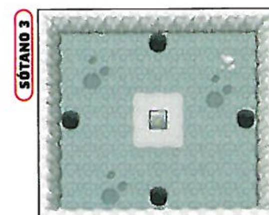


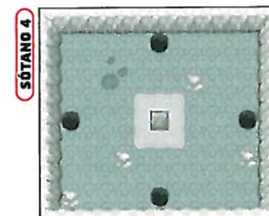
C. PUNTEADA

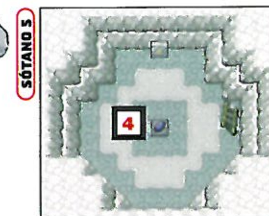




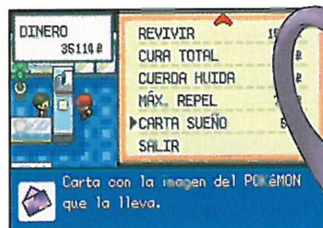




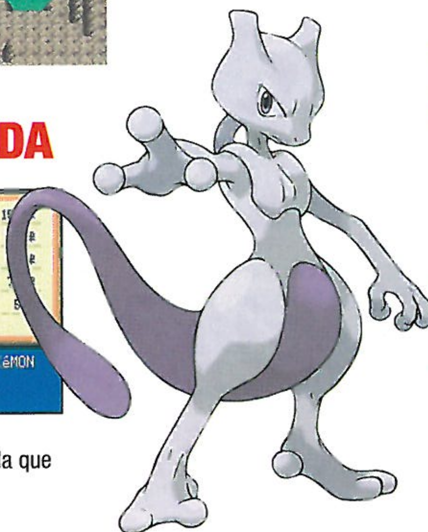




1. PASO POR LA POKéTIENDA



La tienda de Isla Exta tiene un producto que seguro que te llamará la atención. Se trata de la Carta Sueño, una carta que, una vez que la escribas, tendrá la imagen del Pokémon que la lleva. No olvides comprarte también unas cuantas Ultra Ball, hay muchas especies Pokémon en esta isla que te interesarán, y para las que necesitarás estas Balls.



LISTA DE PRECIOS			
Ultra Ball	1200	Cura Total	600
Restau. Todo	3000	Cuerda Huída	550
Máx. Poción	2500	Máx. Repel	700
Revivir	1500	Carta Sueño	50

2. USA CORTE



Si examinas con mucha atención la puerta de la Cueva Punteada, verás que tiene una inscripción en Braille que dice Corte. Pues bien, tú ni corto ni perezoso usa un Pokémon que sepa la habilidad Corte y ya verás cómo la puerta se abre en cuestión de segundos. Si delante de la puerta has visto a alguien que te la bloquea, quiere decir que te falta por completar la misión de Cueva Glaciada, así que ya sabes, mira en el sumario cómo ir hasta allí.

3. ELIGE BIEN



Todos los sótanos de la Cueva Punteada tienen una inscripción en Braille, como se puede apreciar en la pantalla. En ella te dice cuál es el agujero correcto por el que tienes que lanzarte. Presta mucha atención porque si eliges mal, volverás a la entrada sin remisión. En fin, que por si no tienes claro el código Braille, este es el orden en el que tendrás que lanzarte. Que para eso estamos, para que no tengas problema en acceder aquí. El orden es: **arriba, izquierda, derecha y abajo.**

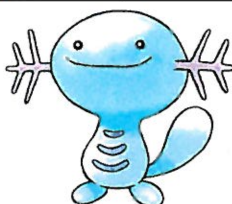
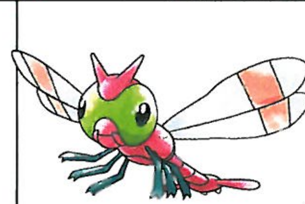
4. LA SEGUNDA CONTRASEÑA



El Zafiro que andas buscando para reparar la máquina de redes, está en la habitación más profunda de la Cueva Punteada. Justo cuando vayas a recogerlo, sí, justo en ese preciso momento, aparecerá un malvado científico que te lo robará. Al menos, el muy rufián cometerá el error de darte la segunda contraseña que necesitas para entrar en el Almacén del Team Rocket (que es donde estos malhechores están haciendo de las suyas). Vuelve a Isla Inta y dales a todos una lección.

¡CONSÍGUELOS!		
A. RESTAU. TODO	B. MÁS PS	C. PIEDRA SOLAR

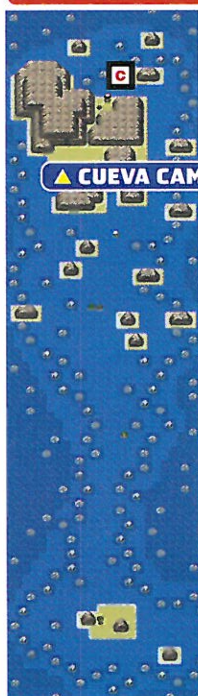
¡Hazte con todos!

FEAROW		**GOLDEEN**	
● Algunos	● Algunos	● Algunos (Caña Buena)	● Algunos (Caña Buena)
GYARADOS		**MAGIKARP**	
● Algunos (Súper Caña)	● Algunos (Súper Caña)	● Muchos (Caña Vieja)	● Muchos (Caña Vieja)
MARILL		**MEOWTH**	
● No hay	● Muchos	● Algunos	● Algunos
NATU		**PERSIAN**	
● Algunos	● Algunos	● Pocos	● Pocos
POLIWAG		**POLIWHIRL**	
● Muchos (Caña Buena y Súper Caña)	● Muchos (Caña Buena y Súper Caña)	● Muchos (Súper Caña)	● Muchos (Súper Caña)
			
PYSDUCK		**SLOWPOKE**	
● Pocos	● No hay	● No hay	● Pocos
			
SPEAROW		**WOBBUFFET**	
● Algunos	● Algunos	● Pocos	● Pocos
			
WOOPER		**YANMA**	
● Muchos	● No hay	● Algunos	● Algunos
			

Vía Acuática, Bosquejo, Vía Verde y Cueva Cambiante

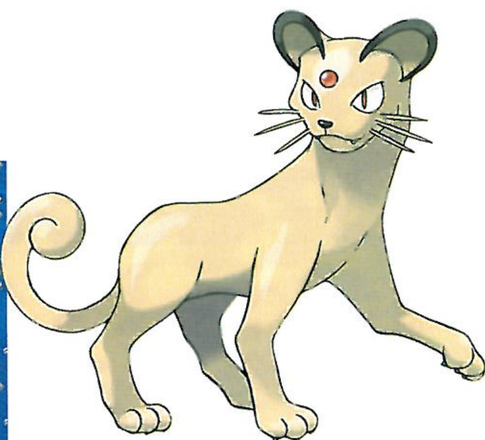
No hay muchas sorpresas por esta zona de Isla Exta. Sin embargo, sí que encontrarás algunas especies Pokémon raras, especialmente en el Bosquejo. Así que ándate con ojo por esta zona.

VÍA ACUÁTICA



BOSQUEJO





1. HERA, HERA, HERACROSS

Objeto conseguido: **NIDO BALL**



A la chica que vive en la casa más cercana al Bosquejo le encantan los Heracross. Acércate al Bosquejo, captura uno y vuelve a enseñárselo. Cada vez que le enseñes un Heracross, lo medirá y a cambio te dará una Nido Ball, pero ten mucho ojo porque solo te lo dará si el nuevo Heracross que le traes es más alto que último que vio. Así que a por los más altos, colega.

¡CONSÍGUELOS!		
A. ESCAMA DRAGÓN	B. ELIXIR	C. MÁS PP

CUEVA CAMBIANTE



¡Hazte con todos!

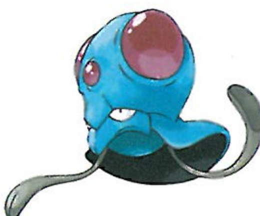
VÍA ACUÁTICA Y VÍA VERDE

Pokémon	🔴	🟢
BELLSPROUT	Algunos	Algunos
FEAROW	Algunos	Algunos
GLOOM	Pocos	No hay
GYARADOS	Algunos (Súper Caña)	Algunos (Súper Caña)
HORSEA	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)
KINGLER	No hay	Pocos (Súper Caña)
KRABBY	No hay	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja)	Muchos (Caña Vieja)
MEOWTH	Algunos	Algunos
ODDISH	Algunos	No hay
PERSIAN	Pocos	Pocos
PSYDUCK	Raro (Súper Caña)	No hay
QWILFISH	Muchos (Súper Caña)	No hay
REMORAID	No hay	Muchos (Súper Caña)
SEADRA	Pocos (Súper Caña)	No hay
SENTRET	Algunos	Algunos
SLOWPOKE	No hay	Pocos
SPEAROW	Algunos	Algunos





Pokémon	🔴	🟢
TENTACOOL	Muchos	Muchos
TENTACRUEL	Pocos	Pocos





Pokémon	🔴	🟢
WEEPINBELL	Pocos	Pocos

¡Hazte con todos!

BOSQUEJO

Pokémon	🔴	🟢
CATERPIE	Algunos	Algunos
HERACROSS	Algunos	Algunos



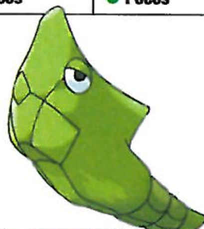


Pokémon	🔴	🟢
KAKUNA	Algunos	Algunos
LEDYBA	Pocos	Algunos



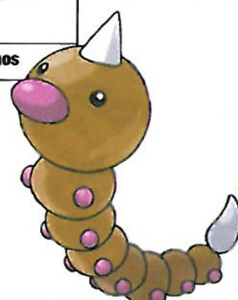


Pokémon	🔴	🟢
METAPOD	Pocos	Pocos
SPINARAK	Algunos	Pocos



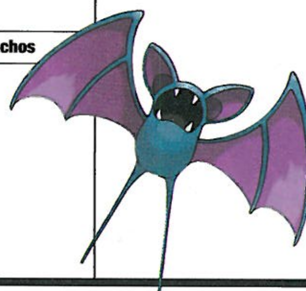


Pokémon	🔴	🟢
WEEDLE	Algunos	Algunos



CUEVA CAMBIANTE

Pokémon	🔴	🟢
ZUBAT	Muchos	Muchos



Isla Sétima y Torre Desafío

En esta isla está la Torre Desafío, un inmenso rascacielos en el que te están esperando los mejores entrenadores del mundo. Aquí tendrás que luchar por ser el mejor y el más rápido de todos.

ISLA SÉTIMA



1. DANZA POKéMON



En el puente que lleva al Cañón Sétano encontrarás a otro de los Tutores de Movimientos. En esta ocasión, el chaval enseñará a uno de tus Pokémon el movimiento Danza Espada. Cuando un Pokémon usa este movimiento de tipo Normal se pone a danzar para conseguir que su poder de Ataque aumente hasta límites increíbles. Es un ataque realmente impactante.

2. OTRA POKéTIENDA



En Isla Sétima hay dos tiendas, una cerca del puerto y otra en la Torre Desafío. En ambas encontrarás los mismos productos. Si lo que pretendes es entrar a luchar contra los entrenadores de la Torre Desafío, será mejor que hagas acopio de los objetos Restau. Todo y Revivir. Si lo que quieres es adentrarte en el Cañón Sétano, entonces compra Máx. Repel. Ya verás qué guay.

LISTA DE PRECIOS

Ultra Ball	1200	Revivir	1500
Super Ball	600	Cura Total	600
Restau. Todo	3000	Cuerda Huída	550
Máx. Poción	2500	Máx. Repel	700
Hiperpoción	1200		

3. LUCHA A TODO GAS



En la Torre Desafío se lucha contrarreloj y no se ganan Puntos de Experiencia. Cronometran el tiempo que tardas en llegar hasta el último piso y vencer al último entrenador. Podrás competir en la modalidad Individual, Doble, Eliminator o Combinado.

Para mejorar tu tiempo el truco es ir a Opciones, poner la velocidad del texto en modo rápido y quitar la animación de combate. Ya verás cómo así consigues lo que estás buscando.

Cañón Sétano y Llave Sete

El Cañón Sétano está lleno de entrenadores con ganas de combatir, pero lo más importante está en una cueva que hay en el centro del cañón. Si resuelves el puzzle, los Unown serán liberados.

CAÑÓN SETANO



LLAVE SETE

1. MENUDO ESTRUENDO



En la zona central del Cañón Sétano hay una cueva llamada Llave Sete. **Dentro de esta cuevas verás siete agujeros y siete rocas enormes.** Pues bien, si metes las siete rocas en cada uno de los agujeros, se oirá un gran estruendo procedente de un lugar lejano. **Eso quiere decir que los Unown han sido liberados en las Ruinas Sete. ¡Misión cumplida!**

2. BAILANDO EL CHANSEY

Objeto conseguido: **PUÑO SUERTE**



Al final del Cañón Sétano vive un tipo extraño. Si hablas con él, primero le verás bailar y luego te preguntará si quieres bailar el baile de Chansey. Si le dices que sí, darás vueltas como un bailarín y además tus Pokémon sanarán. En la mesa de al lado encontrarás Puño Suerte, un objeto que equipado en Chansey le hará dar muchos golpes críticos.

¡CONSÍGUELOS!

A. PEPITA	B. ELIXIR MÁX.	C. ROCA DEL REY

¡Hazte con todos!

Pokémon	● (rojo)	● (verde)
CUBONE	Algunos	Algunos
FEAROW	Algunos	Algunos
GEODUDE	Algunos	Algunos
LARVITAR	Pocos	Pocos
MAROWAK	Algunos	Algunos
MEOWTH	Algunos	Algunos
ONIX	Pocos	Pocos
PERSIAN	Pocos	Pocos
PHANPY	Algunos	Algunos
SKARMORY	Pocos	Pocos

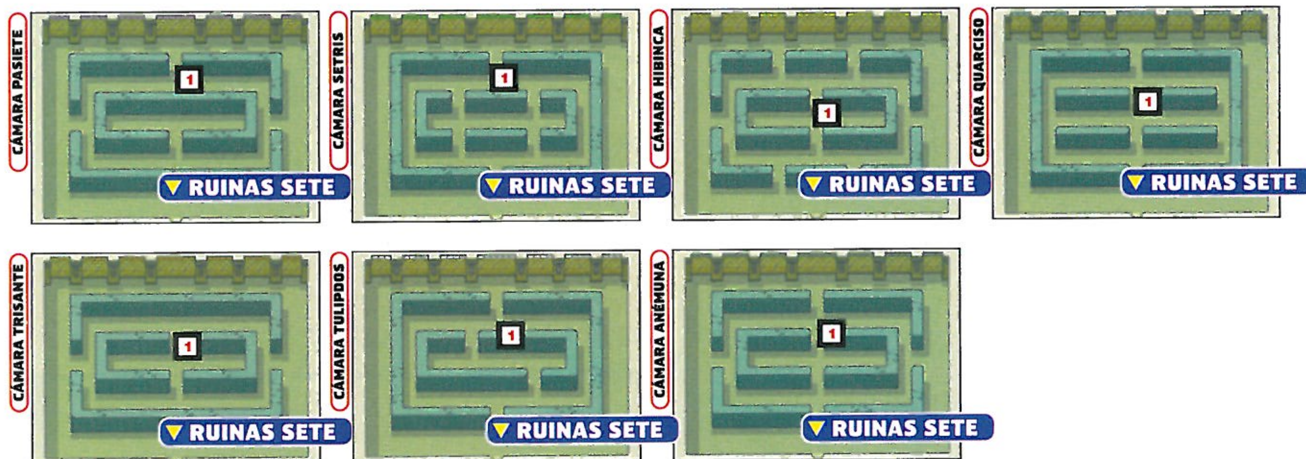
Ruinas Sete

Las Ruinas Sete están compuestas por siete cámaras. En cada una de ellas encontrarás un grupo diferente de los misteriosos Unown. Aquí te contamos todos los secretos.

RUINAS SETE







1. ENCONTRANDO A LOS UNOWN

Al resolver el puzzle de la cueva del Cañón Sétano, los Unown serán liberados en las Ruinas Sete. Estas ruinas están compuestas por una serie de cámaras misteriosas. Los Unown representan las letras del abecedario, por eso para tenerlos a todos tendrás que entrar en todas las cámaras. Junto a estas líneas tienes los Unown que encontrarás en cada cámara.



LOS MISTERIOSOS UNOWN

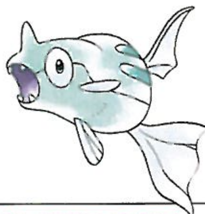
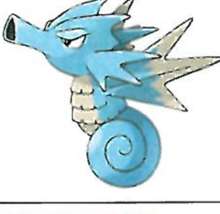
CÁMARA	UNOWN
PASIETE	Z/!
SETRIS	B/M/V/W/X
HIBINCA	F/G/K/T/Y
QUARCISO	J/L/P/Q/R/S
TRISANTE	E/I/N/S
TULIPDOS	C/D/H/O/U
ANÉMUNA	A/?

¡Hazte con todos!

Pokémon	●	●	Pokémon	●	●
GYARADOS	Algunos (Súper Caña)	Algunos (Súper Caña)	HORSEA	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)	No hay (Caña Buena y Súper Caña)
KINGLER	No hay	Pocos (Súper Caña)	KRABBY	No hay	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja)	Muchos (Caña Vieja)	MANTINE	No hay	Pocos
PSYDUCK	Raro (Súper Caña)	No hay (Caña Vieja)	QWILFISH	Muchos (Súper Caña)	No hay




Pokémon	●	●	Pokémon	●	●
REMORAID	No hay	Muchos (Súper Caña)	SEADRA	Pocos (Súper Caña)	No hay

Pokémon	●	●	Pokémon	●	●
SLOWPOKE	No hay	Raro (Súper Caña)	TENTACOOL	Muchos	Muchos




Pokémon	●	●	Pokémon	●	●
TENTACRUEL	Pocos	Pocos	UNOWN	Muchos	Muchos




Cueva Celeste

Cueva Celeste es un lugar solitario y peligroso. Dentro te aguarda Mewtwo, uno de los Pokémon legendarios más impresionantes que jamás han visto los humanos. ¡Su nombre inspira miedo!

CUEVA CELESTE

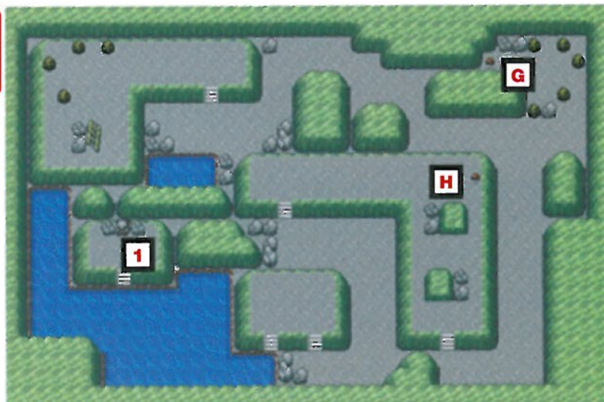
BAJO



PRIMERO



SÓTANO



1. MEWTWO EL MAGNÍFICO



Tras derrotar al Alto Mando y arreglar la Máquina de Redes de Isla Prima tendrás la oportunidad de explorar la Cueva Celeste. **Dentro espera el magnífico Mewtwo, un Pokémon de tipo Psíquico con unas estadísticas impresionantes.** Está en el nivel 70 y para capturarlo puedes usar la Master Ball, aunque si no la tienes o la quieres reservar, puedes intentarlo usando un montón de Ultra Ball. Antes de empezar a lanzar las Ultra Ball no olvides que lo mejor es que Mewtwo esté dormido (ya sabes lo que tienes que hacer) y sus PS en zona roja.

¡CONSÍGUELOS!

A. ELIXIR MÁX.	D. MÁS PP	G. MÁX. REVIVIR
B. RESTAU. TODO	E. ULTRA BALL	H. ULTRA BALL
C. PEPITA	F. RESTAU. TODO	

POKéTRUCO

Cuando un Pokémon usa un movimiento como Vuelo o Excavar, evitará que le dañen durante el primer turno. Pero esto no es del todo cierto ya que existen movimientos que sí pueden hacerle pupa. Los movimientos que dan a un Pokémon mientras usa Vuelo son: Trueno, Tornado, Ciclón y Remolino. Además, el poder de Tornado y Ciclón se duplica si el oponente usa Vuelo. Si un Pokémon usa Excavar, entonces los movimientos que le acertarán son Terremoto, Magnitud y Fisura. Tanto Terremoto como Magnitud duplicarán su poder cuando el rival usa Excavar.



LOS CONSEJOS DE OAK



En Ciudad Verde hay una escuela en la que aprenderás algunas cosas sobre los cambios de características de un Pokémon, pero yo te voy a contar alguna cosilla más para que lo entiendas mejor. Los movimientos que provocan un cambio de las características del rival se dividen en los grupos: los que no dependen del tipo del oponente y los que sí. Por ejemplo, ya sabes que los movimientos de tipo Psíquico no afectan a los Pokémon siniestros. Sin embargo, Hipnosis, que es de tipo Psíquico dormirá también a los siniestros. Un ejemplo del otro grupo es Onda Trueno, un ataque de tipo Eléctrico que paraliza al rival. Pues bien, si el oponente es de tipo Tierra, los ataques Eléctricos no le afectarán y tampoco lo hará Onda Trueno.

¡Hazte con todos!

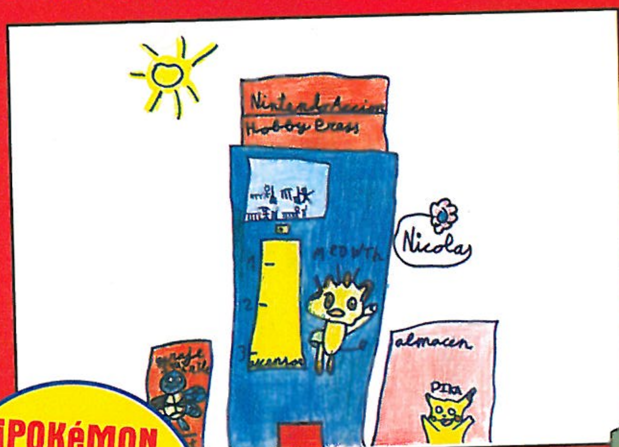
Pokémon	● (rojo)	● (verde)	Pokémon	● (rojo)	● (verde)
DITTO	Algunos	Algunos	ELECTRODE	Pocos	Pocos
GEODUDE	Muchos (Golpe Roca)	Muchos (Golpe Roca)	GOLBAT	Algunos	Algunos
GOLDEN	Algunos (Caña Buena)	Algunos (Caña Buena)	GOLDUCK	Muchos	No hay
GRAVELER	Algunos (Golpe Roca)	Algunos (Golpe Roca)	GYARADOS	Algunos (Súper Caña)	Algunos (Súper Caña)
KADABRA	Algunos	Algunos	MACHOKE	Algunos	Algunos
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja)	Muchos (Caña Vieja)	MAGNETON	Algunos	Algunos
MEWTWO	Uno	Uno	PARASECT	Algunos	Algunos
POLIWAG	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)	POLIWHIRL	Muchos (Súper Caña)	Muchos (Súper Caña)
					
PRIMEAPE	Algunos	Algunos	PSYDUCK	Muchos	No hay
					
SLOWBRO	No hay	Muchos	SLOWPOKE	No hay	Muchos
					
WOBBUFFET	Pocos	Pocos			

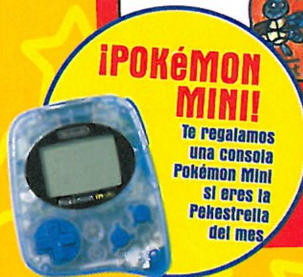
ZONA POKéMON™



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella





¡POKéMON MINI!

Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres la Pekestrella del mes

Nicolás Fernández (Madrid). 7 años

Jimmy: –Así que, Nico, te imaginas la fachada de nuestra redacción con varios Pokémon de adorno... ¡pues es una idea estupenda! ¡Vamos a rellenarla de Pokémon ahora mismito! A ver, ¡Mariii, concurso sorpresa de dibujo sobre fachaaada! Mari: –¿Otro?

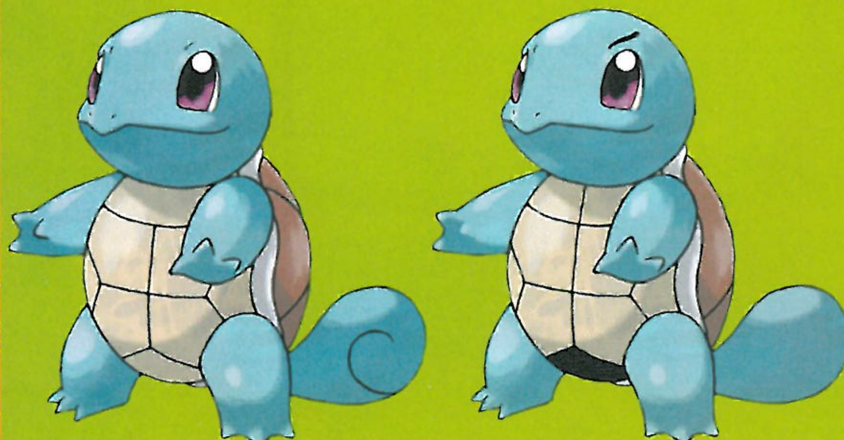


¡Participa y Gana!



Este mes sorteamos 6 estupendas toallas Pokémon, exclusivas para Nintendo Acción, entre los que han participado en la Zona Pokémon.

Busca las diferencias



Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los dos Squirtle (y si no las encuentras, abdica y mira en las soluciones).



PokéArtista



Domingo J. Delgado Viscasillas (Madrid)
Mari:–No es molestia, Domingo, lo de abrir cartas. Sobre todo cuando salen de ellas dibujos tan guachis y marav... Jimmy:–¡Y sobre todo porque las abro yo, so vaga! Mari:–Calla, que me salgo de la fachada.

¡UN «POKéMON DASH» DE REGALO PARA EL POKé ARTISTA!





Angélica Rodríguez (Toledo)

Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador





GANADORES

(Superconcurso nº56)

JUEGO POKéMON ROJO FUEGO (GBA)

Alejandro Fernández	Badajoz
Alejandro Colas	Ciudad Real
Alberto Sánchez	Murcia
Mª Angeles Maraver	Sevilla
Juan Segovia León	Valencia

JUEGO POKéMON VERDE HOJA (GBA)

Javier Marcos Segura	Granada
Andrés Herreros	La Rioja
José Raúl Hernández	Pontevedra
Sergio Olmos Aceves	Segovia
David Goldero	Valencia

(Superconcurso nº57)

JUEGO POKéMON ROJO FUEGO (GBA)

Alejandro Fernández	Badajoz
Alejandro Colas	Ciudad Real
Alberto Sánchez	Murcia
Mª Angeles Maraver	Sevilla
Juan Segovia León	Valencia

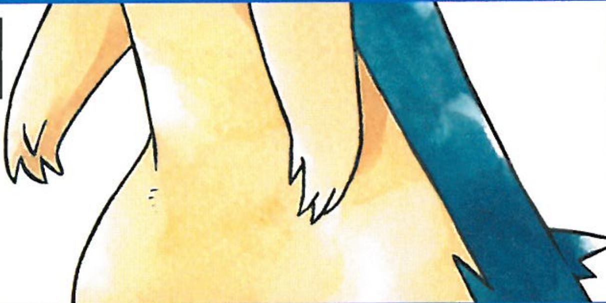
JUEGO POKéMON VERDE HOJA (GBA)

Javier Marcos Segura	Granada
Andrés Herreros	La Rioja
José Raúl Hernández	Pontevedra
Sergio Olmos Aceves	Segovia
David Goldero	Valencia

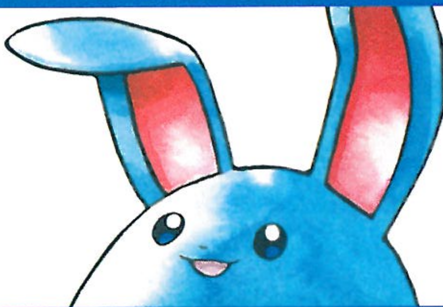
¿Quién es quién?

Jimmy: –Tenía el profesor Oak unos pósters muy guachis y gigantes de todos los Pokémon, que cubrirían de sobra dos fachadas del edificio de nuestra redacción y, claro... Mari: –¡¿Claro qué?!, ¿es que no te gusta el collage?, ¿acaso no tengo derecho a participar en un concurso, yo? Oak: –Pues no sé, pero que alguien me diga qué Pokémon son, ande.

1



2





Ann-Katrin Soto (Gran Canaria)



ZONA Pokémon™





Aritz Álvarez (Álava)



PokéChiste (más bueno)

Jimmy: –Nuestra desde hoy admirada amiga Manuela Elizabeth Rodríguez González, de solo 14 años y residente en Ourense, nos ha mandado un chiste de... Mari: –De calidad, no como los tuyos. Oak: –Lo secundo.



LLAMADAS (¡chavarrito!)

Clubes

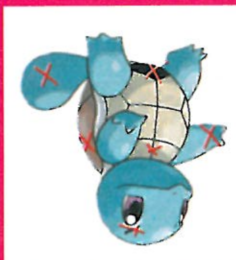
¡Hola pokemaníacos! Soy Álvaro y me gustaría formar un club llamado **"Eevee evolution"**. Si queréis ser del grupo solo tenéis que tener la edición Oro, Plata o Cristal y mandar un dibujo de Eevee y poner a cuál le evolucionarías: a Vaporeon, Jolteon, Flareon, Espeon o Umbreon. Si os apuntáis lo pasaréis genial porque yo os podré decir algunos trucos, mandaros dibujos y os avisaré cuando hagan algo parecido al Celebi Tour. Ah, y una cosa más: una vez al mes mandaré un diploma al entrenador del mes. Tenéis que mandar el dibujo a:

Álvaro Puertas Ganau
Avda. Primero de Mayo, nº 66
C.P. 46017 Valencia

Pdt: ¡Apuntáos ya, respuesta segura!

Soluciones pasatiempos

Diferencias Squirtle



Quién es quién
1. Typhlosion
2. Azumarill

Siluetas
1. Dragonite 2. Oddish

Conoce a fondo a tus Pokémon



¡Llegan los calores, pero no por ello hay que entregarse a la desidia y el vaiveneo, hamaca en espalda! Lo suyo es seguir aprendiendo los ataques, tipos y habilidades de tus Pokémon preferidos, para luego aplicar todos estos conocimientos en combate y ganar a cualquier entrenador, líder, Rival... o a tus colegas, que es lo más satisfactorio.

55 GOLDUCK



Suele ser visto nadando de forma elegante por los lagos. Es confundido con el monstruo japonés, Kappa.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Hidrochorro	Agua
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Látigo	Normal
Básico	Anulación	Normal
Nv. 5	Látigo	Normal
Nv. 10	Anulación	Normal
Nv. 16	Confusión	Psíquico
Nv. 23	Chirrido	Normal
Nv. 31	Más Psique	Normal
Nv. 44	Golpes Furia	Normal
Nv. 58	Hidrobomba	Agua
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO: Agua **DISPONIBLE:** ■ ■ ■

HABILIDAD: Humedad (Evita la autodestrucción)
Aclimatación (Anula los efectos del clima)

EVOLUCIÓN: No evoluciona

56 MANKEY



Se enfada muy fácilmente. Puede pasar de la tranquilidad a la ira en apenas un segundo.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Nv. 6	Patada Baja	Lucha
Nv. 11	Golpe Kárate	Lucha
Nv. 16	Golpes Furia	Normal
Nv. 21	Foco Energía	Normal
Nv. 26	Mov. Sísmico	Lucha
Nv. 31	Tajo Cruzado	Lucha
Nv. 36	Contoneo	Normal
Nv. 41	Chirrido	Normal
Nv. 46	Golpe	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO: Lucha **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: Espíritu Vital (Evita quedarse dormido)

EVOLUCIÓN: Primeape (Nv 28)

GUÍA DE COLORES: ROJO ■ VERDE ■ RUBÍ ■ ZAFIRO ■ COLOSSEUM ■ CHANNEL ■

57 PRIMEAPE



Siempre furioso y tenaz con sus patadas. Perseguirá a su presa hasta que la atrape.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Patada Baja	Lucha
Básico	Furia	Normal
Nv. 6	Patada Baja	Lucha
Nv. 11	Golpe Kárate	Lucha
Nv. 16	Golpes Furia	Normal
Nv. 21	Foco Energía	Normal
Nv. 26	Mov. Sísmico	Lucha
Nv. 28	Furia	Normal
Nv. 35	Tajo Cruzado	Lucha
Nv. 44	Contoneo	Normal
Nv. 53	Chirrido	Normal
Nv. 62	Golpe	Normal

TIPO: Lucha **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: Espíritu Vital (Evita quedarse dormido)

EVOLUCIÓN: No evoluciona

58 GROWLITHE



Gran defensor de su territorio. Ladrará y morderá para echar a los intrusos de su espacio.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Mordisco	Siniestro
Básico	Rugido	Normal
Nv. 7	Ascuas	Fuego
Nv. 13	Malicioso	Normal
Nv. 19	Rastreo	Normal
Nv. 25	Derribo	Normal
Nv. 31	Rueda Fuego	Fuego
Nv. 37	Refuerzo	Normal
Nv. 43	Agilidad	Psíquico
Nv. 49	Lanzallamas	Fuego
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO: Fuego **DISPONIBLE:** ■

HABILIDAD: Intimidación (Baja el Ataque del rival)
Absorbe Fuego (Se carga si recibe fuego)

EVOLUCIÓN: Arcanine (Piedra Fuego)

59 ARCANINE



Un Pokémon admirado desde la antigüedad por su belleza. Corre ágilmente como si tuviera alas.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Mordisco	Siniestro
Básico	Rugido	Normal
Básico	Ascuas	Fuego
Básico	Rastreo	Normal
Nv. 49	Vel. Extrema	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO: Fuego **DISPONIBLE:**

HABILIDAD: Intimidación (Baja el Ataque del rival)
Absorbe Fuego (Se carga si recibe fuego)

EVOLUCIÓN: No evoluciona

60 POLIWAG



Sus nuevas y pequeñas patas no le dejan correr. Parece que prefiere nadar a estar de pie.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Nv. 7	Hipnosis	Psíquico
Nv. 13	Pistola Agua	Agua
Nv. 19	Doblebofetón	Normal
Nv. 25	Danza Lluvia	Agua
Nv. 31	Golpe Cuerpo	Normal
Nv. 37	Tambor	Normal
Nv. 43	Hidrobomba	Agua
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO: Agua **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: Humedad (Evita la autodestrucción)
Absorbe Agua (Convierte el agua en PS)

EVOLUCIÓN: Poliwhirl (Nv 25) ➤ Poliwrath (Piedra Agua)
➤ Politoed (Intercambio con Roca del Rey)